



## SCENARIO

Your country is being overrun by the marauding rebel forces of a merciless and unforgiving dictator, General Swindells. Battle weary troops accede to the superior power of the rebels' sophisticated weaponry and it is only a matter of time before the government is overthrown. U.S.G.H.Q. have summoned you as their last remaining hope to vanquish the enemy using the ultimate flying machine, Thunder Blade, an advanced attack helicopter. An experienced veteran of many an aerial campaign, can you accomplish the seemingly impossible?

The mission details are outlined to you in various strategical stages:

1. Skyscraper City
2. Mountain/Desert
3. River Delta
4. Refinery

In each sector, you will come up against both ground and air forces, all trying to defend one of their super fortresses, which must be destroyed at all costs. Once the last stronghold has been defeated you'll deserve a good rest.

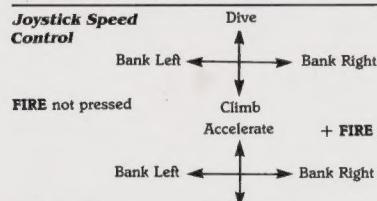
## GAMEPLAY

You start the game with five reserve helicopters (two reserve helicopters for C64 version). The game is over once all of your helicopters have been destroyed or once the last stronghold has been taken. An extra helicopter is awarded on achieving a pre-defined number of points.

You engage the enemy from both vertical and horizontal viewpoints. Thunder Blade's advanced weaponry system comprises a rapid-fire Chain Cannon, used for aerial targets such as enemy helicopters and airplanes. One quick burst is all that is needed. Straight line air-to-ground missiles take care of your land and sea enemy targets. Remember though, missiles are not suited to rapid fire, so accuracy and timing is of primary importance. They also cannot shoot at enemy aircraft, only ground craft, so remember Cannon for Air, Missiles for Ground. (Spectrum/Amstrad only). CBM users please note: both Cannon and Missiles can shoot any target.

To hit your target on land or sea, position yourself in a direct line with the enemy's vehicle and press the FIRE button.

## JOYSTICK CONTROLS



## KEYBOARD CONTROLS

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Joystick Speed Control	F7	F1		
Keyboard Speed Control	F1		F2	
Pause	SPACE	H	H	F9
Continue	M			F10
Music on	S			
Sound FX on				
Up	Q	Q		
Down	A	A		
Left	O	O		
Right	P	P		
Fire	SPACE/ SHIFT	SPACE/ SHIFT		

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Accelerate	F1	E	E	↑ up arrow
Decelerate	F3	D	D	↓ down arrow



Note for Spectrum/Amstrad Users: Once joystick has been selected you can choose joystick speed control or keyboard speed control.

## SCORING

Points are awarded for destroying the following enemy aircraft:

1. AH-6NS Sparrow Hawk  
Attack Helicopter.
2. Type-74 Bengal Tiger Tank.
3. F-14 Meercat Jet Fighter.
4. AAU-N2 Corsair Fighter Aircraft.
5. ASH-07 Barracuda Torpedo Cruiser.
6. Stage 1 Mobile Fortress : SRS-78A1 Blackbird.
7. Stage 2 Mobile Fortress: Marauder Troop Carrier.
8. Stage 3 Fortress: BA-001 Mermaster Invasion Craft.
9. Stage 4 Command Fortress



The Command Fortress is the rebel nerve centre and by destroying this your country will be liberated. The identity is scarcely known as many who have seen it, haven't lived to tell.

Bonus points are awarded at the end of each level. The bonus depends on the number of craft destroyed. A time bonus is also awarded.

## HINTS

In every stage the enemy attacks in patterns. By identifying these you'll know where to move, where to fire and when. Shoot all of the enemy down if you can to earn bonus points and helicopters.

Not all of the enemy will shoot at you but you can't be too careful, if it moves or looks dangerous, shoot it.

## THUNDER BLADE SPECIFICATION

**Status** Advanced attack helicopter.  
**Performance** Maximum speed: 202 knots (at 6402 kg)  
Maximum cruise speed: 163 knots  
Range: 601 kilometres (internal fuel consumption)  
Endurance maximum on internal fuel: 3hrs 12 mins.

Vertical rate of take off: 1500 ft/min.  
Maximum altitude: 6,000 metres.

**Armaments** Chain cannon fire 30mm automatic 1,500 rounds.  
Straight line air to ground missiles (unlimited for game) most suitable for anti tank.

**Protection** Pilot's seat is armour protected.  
Crash resistant fuel tanks.

Collapsible chain gun mounting forming energy absorbing process in the event of a crash.

**Dimensions** Main rotor 15 metres  
Tail rotor 2.9 metres  
Fuselage length 15.2 metres  
Overall height 3 metres

**Engines** 2 U.S.G. turboshaft engines, each rated at 1,700 shp at sea level.

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64/128

**Cassette:** Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder. Follow on screen prompts.

**Disk:** Type LOAD "", 8.1 and press RETURN. Game will load and run automatically. Follow on screen prompts.

### Spectrum 48/128K, +2

**Cassette:** Type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. 128K Use LOADER option and press ENTER. Follow screen prompts. Note game loads off side 1. Game plays off side 2. Game levels are on side 2.

### Spectrum +3

**Disk:** Turn on computer, insert disk and press RETURN and game will load and run automatically.

### Amstrad CPC

**Cassette:** Press CTRL and small ENTER keys. Press PLAY on the cassette recorder. Follow screen prompts. Note game loads off side 1. Game levels are on side 2.

**Disk:** Type RUN/DISK and press ENTER. Game will load and run automatically.

### Atari ST

**Disk:** Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically.

## CBM Amiga

**Disk:** Turn on computer. Insert disk and game will load and run automatically.

## CREDITS

**Thunder Blade Technicians:**  
Charles Cecil  
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)  
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and THUNDER BLADE™ and SEGA® (or SEGATM) are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Tel: 021 356 3388. All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

## THUNDER BLADE™

## SCENARIO

Votre pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un dictateur impitoyable, le Général Swindells. Les troupes, éprouvées par le combat, reconnaissent la supériorité et la sophistication de l'armement des rebelles et le renversement du gouvernement n'est qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir de vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volante, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de pointe. Vous êtes un vétéran ayant beaucoup d'expérience dans les campagnes aériennes; pouvez-vous accomplir ce qui paraît impossible?

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes stratégiques:

1. Skyscraper City
2. Montagne/Désert
3. Delta de Rivière
4. Raffinerie

Dans chaque secteur, vous affronterez les forces terrestres et aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs super forteresses que vous devez détruire à n'importe quel prix. Une fois la dernière forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité.

## LE JEU

Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve (deux pour la version C64). Le jeu se termine une fois tous vos hélicoptères détruits ou lorsque la dernière forteresse aura été prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès que vous atteignez un certain nombre de points.

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux et horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme les hélicoptères ennemis et les avions. Une seule rafale rapide suffira. Les missiles air-sol à ligne droite s'occupent de vos cibles terrestres et navales. Souvenez-vous, cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne peuvent pas tirer sur les appareils ennemis, seulement sur les appareils au sol. En résumé: Canon pour Air, Missiles pour Sol. Utilisateurs de CBM 64: veuillez noter que les matraillages et les Missiles peuvent tous les deux tirer sur n'importe quel but.

Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec le véhicule de l'ennemi et appuyez sur le bouton FEU.

## COMMANDES DE MANCHE A BALAI

### Contrôle de vitesse du manche à balai

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ FEU

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Ralentissez

Avec Bouton FEU

Non Enfoncé

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ FEU

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Ralentissez

Avec Bouton FEU

Non Enfoncé

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ FEU

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Ralentissez

Avec Bouton FEU

Non Enfoncé

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ FEU

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Ralentissez

Avec Bouton FEU

Non Enfoncé

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ FEU

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Ralentissez

Avec Bouton FEU

Non Enfoncé

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ FEU

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Ralentissez

Avec Bouton FEU

Non Enfoncé

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ FEU

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Ralentissez

Avec Bouton FEU

Non Enfoncé

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Plongez

Grimpez

Accélérez

+ FEU

Virez sur l'aile Gauche

Virez sur l'aile Droite

Ralentissez

Avec Bouton FEU

Non Enfoncé

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

V



FEUERKNOFF gedrückt

## TASTATURSTEUERUNGEN

C64 Spectrum Schneider Atari ST/ Amiga

Joystick-Geschwindigkeitsteuerung	F7	F1
Tastatur-Geschwindigkeitsteuerung	F1	F2
Pause	LEER-TASTE	H F9
Spiel fortsetzen		F10
Musikan	M	
Sound FX an	S	
Hoch	Q	Q
Herunter	A	A
Links	O	O
Rechts	P	P
Feuer	LEER-TASTE/ 'SHIFT'	LEER-TASTE/ 'SHIFT'

## Geschwindigkeitsteuerung mit der Tastatur

C64 Spectrum Schneider Atari ST Amiga

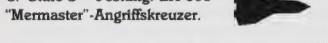
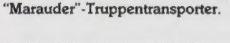
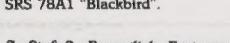
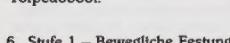
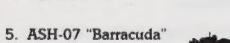
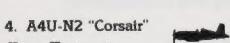
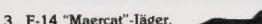
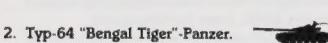
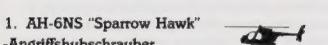
Beschleunigen	F1	E	E
Verlangsamen	F3	D	D



Anmerkung für Benutzer eines Spectrum/Schneider: Nachdem ein Joystick angeschlossen wurde, können Sie die Geschwindigkeitsteuerung für Joystick oder Tastatur wählen.

## PUNKTWERTUNG

Die Punkte für die Zerstörung feindlicher Kampffahrzeuge werden wie folgt vergeben:



Die Festung des Hauptkommandos ist das Nervenzentrum der Rebellen. Bei der Zerstörung dieses letzten Boltwerkes wird Ihr Land zugleich befreit. Über das Aussehen der Festung ist nicht allzuviel bekannt, da diejenigen, die sie gesehen haben, nicht mehr lange genug lebten, um davon zu erzählen.

Sie erhalten gegen Ende einer jeden Stufe Bonuspunkte. Die Größe des Bonusses hängt von der Anzahl der zerstörten Kampffahrzeuge des Feindes ab. Außerdem wird ein Zeitbonus vergeben.

## TIPS

Die Angriffe des Feindes erfolgen auf jeder Stufe nach einem bestimmten Muster. Finden Sie dieses Muster heraus, und Sie wissen, wohin Sie sich mit Ihrem Hubschrauber begeben müssen und wann und wo Sie Ihre Waffensysteme abfeuern müssen. Feuem Sie so weit wie möglich alle Feinde ab, um die Bonuspunkte und einen zusätzlichen Hubschrauber zu erhalten.

Nicht alle feindlichen Kampffahrzeuge feuern auch auf Sie, aber man kann nicht vorsichtig genug sein. Sieht ein Kampffahrzeug gefährlich aus oder bewegt es sich, sollten Sie es schnell zerstören.

## BESCHREIBUNG DES 'THUNDER BLADE'

Modell	Moderner Angriffs-hubschrauber.		
Daten	Höchstgeschwindigkeit: 202 Knoten (bei 6402 kg)		
	Maximale Reisegeschwindigkeit: 163 Knoten.		
	Flugreichweite: 601 Kilometer (interner Treibstoffverbrauch).		
	Höchstflugdauer bei internem Treibstoffverbrauch: 3 Std. 12 Min.		
	Vertikale Aufstiegsrate beim Abflug: 1500 Fuß/min.		
	Maximale Flughöhe: 6.000 Meter.		
Bewaffnung	Die Schnellfeuer-Kanone feuert 1500 Runden automatisch mit 30mm-Projektilen.		
	Die gerade fliegende Luft-Boden-Raketen (unbegrenzt im Spiel) sind besonders zur Panzerabwehr geeignet.		

Schutzeinrichtung	Gepanzelter Pilotensitz. Widerstandsfähige Treibstofftanks gegen Absturz.		
	Zusammenklappbare Aufhängung der Schnellfeuer-Kanone, funktioniert als Puffer bei einer Sturzlandung.		

Abmessungen	15 Meter
	2,9 Meter
	Länge des Flugzeugrumpfs 15,2 Meter
	Gesamthöhe 3 Meter

Motoren	2 U.S.G. Turbohaft-Motoren mit Jewells
	1.700 shp auf Meereshöhe.

## LADEANWEISUNGEN

### CBM 64/128

**Kassette:** Die RUN/STOP-Taste und die SHIFT-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder.

**Diskette:** Zuerst den Computer einschalten, dann die Diskette einschieben, und nach Eintippen von LOAD\*\*\*,8,1 die RETURN-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

### Spectrum 48/128K, +2

**Kassette:** LOAD\*\*\* eintippen und die ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. **128K-Benutzer:** Die LOADER-Option benutzen und die ENTER-Taste drücken, dann den Bildschirmanweisungen folgen.

**Beachten Sie:** Das Spiel wird von Seite 1 geladen und von Seite 2 gespielt. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

### Spectrum +3

**Diskette:** Den Computer anschalten, die Diskette einschieben und RETURN drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

### Schneider CPC

**Kassette:** Die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Schließlich den Bildschirmanweisungen folgen.

Das Spiel wird von Seite 1 geladen. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

**Diskette:** RUN/DISK eintippen und die FENTER-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

### Atari ST

**Diskette:** Diskette einschieben und den Computer einschalten. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

### CBM Amiga

**Diskette:** Den Computer anschalten, dann die Diskette einschieben. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

## ANERKENNUNGEN

### Thunder Blade -Techniker:

Charles Cecil  
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Schneider)  
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Dieses Spiel wurde hergestellt in Lizenz von Sega Enterprises Ltd., Japan. THUNDER BLADE™ und SEGA® (oder SEGA™) sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Alle Rechte vorbehalten. Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, das Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Weiterverkaufsystem, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

## THUNDER BLADE™

## SCENARIO

Il tuo paese sta per essere sopraffatto dalle forze ribelli di un dittatore spietato e implacabile, il Generale Swindells. Le truppe stanche, stanno cedendo alla superiore potenza delle sofisticate armi dei ribelli, ed è solo questione di tempo prima che lo stesso governo venga fatto cadere. U.S.G.H.Q. ti ha convocato come l'ultima speranza rimasta di battere il nemico per mezzo del velivolo definitivo: Thunder Blade, un avanzatissimo elicottero d'assalto. Tu sei un veterano esperto di molte campagne, potrai riuscire a fare l'impossibile?

I particolari della missione ti vengono dati in varie fasi strategiche:

1. Città dei Grattacieli
2. Montagna/Deserto
3. Delta del Fiume
4. Raffineria

In ogni settore te la devi vedere contro forze aeree e terrestri, tutta difesa delle loro superforze che devono essere distrutte a tutti i costi. Una volta eliminata l'ultima roccaforte, ti sei meritato un lungo riposo.

## IL GIOCO

Inizi a giocare con cinque elicotteri di riserva (due nella versione C64). Il gioco finisce quando tutti gli elicotteri sono stati distrutti oppure quando l'ultima roccaforte è caduta. Quando hai fatto un certo numero di punti, ti viene assegnato un altro elicottero.

Il nemico lo attacchi sia in verticale che in orizzontale. Il sistema avanzato d'arma del Thunder Blade comprende un Cannone a Ripetizione da usare su bersagli aerei, quali elicotteri ed aeroplani nemici. Tutto quello che occorre fare è una scarica rapida. I missili aria terra sono dedicati ai bersagli navali e terrestri. Ricorda però, che i missili non sono utilizzabili a fuoco rapido, per cui ci vogliono accuratezza e sincronizzazione. Inoltre, non possono colpire altri aerei, ma solo mezzi terrestri, quindi ricorda: il Cannone per bersagli aerei, i Missili per quelli terrestri. CBM - Canoni e Missili possono sparare a qualsiasi bersaglio. Per colpire i bersagli a terra o sul mare, posizionati su una linea retta verso il veicolo nemico e premi il bottone di FUOCO.

## CONTROLLI JOYSTICK

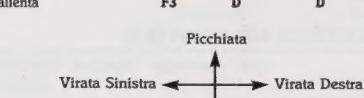


## CONTROLLI TASTIERA

C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Velocità Joystick	F7		F1
Velocità Tastiera	F1		F2
Pausa	BARRA	H	H
Continua			F9
Musica accesa	M		F10
Effetti sonori acc.	S		
Su		Q Q	
Giù		A A	
Sinistra		O O	
Destra		P P	
Fuoco		BARRA/ SHIFT	BARRA/ SHIFT

## Controllo velocità Tastiera

C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Accelerata	F1	E	E
Rallenta	F3	D	D



**Avvertenza per utenti Spectrum/Amstrad:** Una volta selezionato il joystick, si può scegliere il controllo velocità joystick o tastiera.

## PUNTEGGIO

I punti sono assegnati quando vengono distrutti i seguenti mezzi nemici:

1. Elicottero d'Attacco AH-6NS Sparrow Hawk.

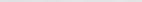
## 2. Carro Tipo 74 Tigre del Bengala.



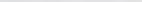
## 3. Caccia a reazione F-14 Meercat.



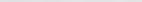
## 4. Caccia A4U-N2 Corsair.



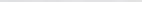
## 5. Cacciatorpediniera ASH-07 Barracuda.



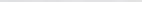
## 6. Fortezza Mobile Fase 1:



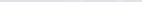
## 7. Fortezza Mobile Fase 2: Trasporto Truppe Marauder.



## 8. Fortezza Fase 3: Mezzo da sbarco BA-001 Mermaster.



## 9. Fortezza Comando Fase 4.



## CBM Amiga

**Dischetto:** Accendere il computer. Inserire il dischetto e il gioco si carica e gira automaticamente.

## TITOLI

### Tecnici del Thunder Blade:

Charles Cecil  
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)  
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd.. Giappone, e THUNDER BLADE™ e SEGA® (o SEGA™) sono marchi di fabbrica della Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Tutti i diritti riservati. Il programma è coperto di copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualsiasi schema di scambio o riacquisto di comune effettuati, qualora sprovvisti di autorizzazione, sono strettamente vietati.

## SUGGERIMENTI

### In ogni fase,

### il nemico attacca in formazioni.

### Identificale, saprai

### dove muoverti, dove sparare e quando.

### Per guadagnare punti

### premio

### dipende dal numero

### dei mezzi

### nemici distrutti.

### Venne, inoltre,

### assegnato anche un tempo-premio.

## SPECIFICHE DEL THUNDER BLADE

### Tipo

### Elicottero avanzato d'attacco

### Prestazioni

### Velocità Max: 202 nodi (con peso di 6402 kg)